Star Wars para 3D&T

“Use a Força, Luke!!!”
-Obi-Wan Kenobi, primeiro mestre de Luke

Esta é uma adaptação dos filmes da série Star Wars, escrito por **Leandro “X-Master” Zanella** e **Álvaro “Blue Tiger” Barros**, para ser utilizado no sistema 3D&T, de Marcelo Cassaro “Paladino”.

1.Os personagens

“Morto ele não vale nada para mim!”
-Boba Fett, caçador de recompensas

Pouca coisa muda nas regras para criação de personagens, que passam a ser feitos com 14 pontos, e não 12. A ficha é a mesma, mas deve acrescentar equipamentos e dinheiro, pois neste cenário isto fará diferença, e é útil acrescentar a raça a que o personagem pertence; e as magias são normalmente proibidas, mas pode haver alguns casos diferentes, como os Cavaleiros Jedi, mas isso deve ser decisão do mestre. As vantagens e desvantagens permitidas ficam a critério do mestre.

A perícia Máquinas diz que o personagem pode “mexer” em qualquer tipo de máquina e equipamento eletrônico; a especialização condução funciona com qualquer tipo de veículo terrestre (Speeders Bikes, Aerospeeders, AT-Ats, AT-STs...), uma especialização dá um bónus de +1 na jogada de dados referente a este transporte específico, e –1 nos demais; Mecânica deverá ser definido que classe de veículo ou máquina o personagem sabe consertar (terrestres, para andadores; aéreos, para speeders; e espaciais, para naves espaciais). Algumas outras perícias também mudam, como Manipulação e algumas suas especializações, que passam a ser interplanetários, mas se forem especializadas para uma certa raça ou planeta, recebem os mesmos modificadores de condução. Em Idiomas, o personagem sabe a maioria das línguas, e há o idioma básico da galáxia, o “padrão”, que todos sabem sem pagar nada (menos em alguns casos raros). E a distribuição e valor dos pontos de Experiência continua igual.

2.As raças

“Wooooooohhh!”
-Chewbacca, primeiro imediato da Millenium Falcon

Embora o mundo de Star Wars seja farto em sua variedade de alienígenas, pouca coisa muda entre elas em termos de jogo.

Raças parecidas com seres humanos (*near humans* – quase humanos) são as mais comuns. Têm as mesmas características básicas dos seres humanos, como

tamanho, peso, estatura e anatomia externa; geralmente são diferentes na cor e textura da pele, pêlos ou ausência dos mesmos, caudas (que, em alguns casos pode contar como Membros Extras), chifres, protuberâncias e demais adereços – a maioria sem grandes efeitos em termos de jogo. Neste tópico, o jogador pode criar ou adotar a raça que preferir.

Um personagem *near human* possui atributos básicos iguais aos dos humanos; mas, dependendo da raça, deve-se acrescentar certas vantagens, desvantagens ou perícias (mas deve pagar pontos por elas). Como exemplo, coloquei as duas mais comuns em Star Wars:

- **Ewoks:** são as "bolinhas peludas" de "O Retorno de Jedi". Estes seres, além de curiosos, são muito adaptáveis. Embora não conheçam a tecnologia espacial, aprendem rapidamente e podem lidar com armas e veículos de alta tecnologia. Eles têm, em média, F 0-2 H1-5 R1-3 A1-3 PdF0-2. Eles não podem aprender a falar nenhuma língua além da sua, mas podem apenas entende-las se pagar pontos. Perante as outras raças eles serão considerados incultos (se eles recebem ou não esta desvantagem, fica a critério do mestre) e (muitas vezes), possuem Aparência Inofensiva. Sua facilidade em aprender faz com que eles possam comprar perícias com a metade dos pontos de experiência (por exemplo, ele paga 5 pontos de experiência por uma especialização, e 10 por uma perícia completa). Se o jogador quiser, pode simular essa "facilidade didáctica" com a vantagem Memória Expandida.
- **Wookies:** o bom e velho Chewbacca. São alienígenas grandes e de pêlos longos, variando entre o castanho-claro ao negro (muito raro). Companheiros fortes e leais, sempre vão retribuir uma dívida (pode ser considerado um novo código de honra ou Código dos Heróis). São capazes de morrer em defesa de alguém, se necessário. Wookies têm, em média, F2-5 H1-3 R2-6 A2-4 PdF1-3. Eles possuem garras que dão +2 no dano da força, e é obrigatório que todos comprem a perícia Engenharia (especialização de Máquinas). Como os Ewoks, eles podem ser incultos e monstruosos, e não podem falar outras línguas além da sua, mas podem entende-las.

3. Droids

"R2D2 diz que as chances de sobrevivência de mestre Luke são de 1 para 470. Claro, R2 costuma cometer erros... de tempos em tempos."
-C3PO, droid protocolar

Droids é como são chamados os robôs de Star Wars. Eles existem em muitos tipos: enfermeiros, de protocolo, guardas, sondas e os Astromech, como o R2D2, entre outros. Cada tipo têm seus próprios atributos e perícias específicos para sua respectiva função. Mais tarde, ele pode aprender ou ser programado para mais funções, mas, em alguns casos ficam meio estranhos, como um R2D2 aprender a perícia Medicina, por exemplo. O preço de cada droid pode variar entre 2 000 e 5 000 créditos (veja em equipamento), dependendo de seu uso. Você irá perceber que alguns droids possuem dois

números de Habilidade, o primeiro vale para combate, e o segundo (entre parênteses) para utilizar perícias.

- **Droid enfermeiro:** F1 H0(3-5) R0-1 A1-2 PdF0, perícia Medicina e a especialização Computação (de Máquinas)
- **Droid protocolar (C3PO):** F0 H0(4-5) R0-1 A1-2 PdF0, perícia Manipulação, Idiomas e Computador, e a desvantagem Ponto Fraco (medroso).
- **Droid Astromech (R2D2):** F0 H0(5) R0-1 A1-2 PdF0, perícia Máquinas (alguns possuem Genialidade)
- **Droid de Combate:** F1-4 H 1-5 R 2-4 A 3-6 PdF 3-6

3.Os Cavaleiros Jedi

"Não há emoção; há a paz. Não há ignorância; há sabedoria. Não há paixão; há serenidade. Não há morte; há a Força."
-Código dos Cavaleiros Jedi

Os cavaleiros Jedi são pessoas e seres que podem manipular e utilizar o poder chamado Força. Sozinha ela não serve para nada – várias pessoas e criaturas têm a Força, mas não os poderes para usá-la. Estes famosos personagens do mundo de Star Wars, e seus famosos Sabres de Luz, são bem descritos no artigo escrito por Raccon, no site www.rpg.com.br ; ele contém regras detalhadas para personagens deste tipo, incluindo os poderes Jedi de manipular a Força.

4. Equipamentos

"Um detonador termal!!!"
-Frase de um azarado (prestes a explodir)

Star Wars sem parafernália tecnológica não é Star Wars. As informações a seguir podem ser utilizadas para 3D&T. O que deve ser acrescentado é a regra para dinheiro. O dinheiro, em Star Wars é chamado genéricamente de créditos; um crédito equivale a dois dólares americanos ou pouco mais de quatro reais. Cada personagem começa com uma certa quantia de dinheiro, que deve ser definida pelo mestre, mas aconselho utilizar as regras para quantidade inicial de dinheiro que aparece no Manual 3D&T, e os preços dos itens e seus efeitos podem ser alterados livremente pelo mestre.

- **Cartões de Dados:** ligados a aparelhos eletronicos (Comlinks, Datapads, Macrobinóculos), eles gravam as informações ali conseguidas como um disquete atual. 70 créditos.
- **ComLinks:** comunicadores portáteis para uso pessoal, com capacidade de até 50 km em terra. Podem atingir órbitas baixas se o clima estiver favorável. Comlinks de veículos têm alcance de até 200 km. Todos usam um número quase infinito de frequências. Um comlink pessoal simples pode usar uma frequência por vez; os mais avançados podem monitorar mais de uma. Básico: 110 créditos. Avançado: 300 créditos.

- **Datapad:** prancheta eletrônica semelhante a um notebook atual, para acessar Cartões de Dados ou programá-los. 300 créditos.
- **Detonador Termal:** pois é, aquela coisinha que apavorou a galera no castelo de Jabba! Causa 9dx2 de dano no centro da explosão (sem teste de armadura, mas esquiva diminui o dano em 1d), e vai reduzindo em 1d para cada 2 metros de distância do centro. 2.000 créditos.
- **Grampos:** pequenos transmissores de sinais codificados simples, que servem como guias de longa distância para seguir naves ou veículos. 375 créditos.
- **Jet Pack:** este jato portátil, preso ás costas do usuário , permite vôos curtos (igual a levitação). Cada carga permite um vôo de até 100m na horizontal e 30m na vertical. O Pack tem capacidade para dez cargas. 800 créditos.
- **Macrobinóculos:** binóculos eletrônicos que melhoram a imagem, calculando a distância e pontos cardeais. Em jogo, concedem Infravisão e Visão Aguçada (de Sentidos Especiais). 100 créditos.
- **Mina Explosiva:** pode ser regulada por pressão ou pela passagem, de um veículo flutuante. Causa 6dx2 de dano. 250 créditos.
- **Traje Espacial:** capacita o personagem a viver no espaço por 24 horas. Depois necessita de recarga. 1.000 créditos, Jet Pack opcional 2.000.

5. Naves

“Essa lata velha?!?!”
-pergunta feita por Luke ao ver a Millenium Falcon

As naves serão consideradas máquinas (apesar de não ser aconselhável para ser comprada com pontos por jogadores, apenas conseguida com esforço e sorte, ou apenas emprestada pela Aliança Rebelde e outros NPC’s).

Tie Fighter

F 2 H 1 R 1 A 2 PdF 2

Os Tie Fighters são os caças básicos do Império.

X-Wing

F 2 H1 R 2 A 3 PdF 3

Os caças usados pela Aliança Rebelde. A nave utilizada por Luke quando destruiu a primeira Estrela da Morte. Obs.: tem capacidade para carregar além do tripulante um droid Astromech.

Corelian Transport (Millenium Falcon)

F 5 H 0 R 4 A3 PdF 4

Nave utilizada pelo Han-Solo, pode carregar até 6 passageiros e 100 toneladas de carga. A tripulação pode variar de 1 a 2.

Star Destroier

F 8 H 0 R 10 A 8 PdF 7

Principal nave capitânia do Império, pode levar até 9.700 passageiros (7.000 da tripulação) e carregar até 36.000 toneladas de carga.

6. Agradecimentos

"Eu queria mandar um beijo pro meu pai, pra minha mãe e um especialmente pra você que teve paciência de ler nosso artigo!!!"

-Frase do babaca que fez este artigo...

Falando sério agora, gostaríamos de agradecer ao Marcelo Cassaro "Paladino" por ter feito o 3D&T e a versão original deste artigo (que saiu na DB#28, para GURPS e Storyteller), e por ser o maior representante do RPG brasileiro. Agradecemos também ao Raccon por ter feito a adaptação dos Jedi para 3D&T e a George Lucas por ter criado esta maravilhosa série de filmes (puxa saco...).

Dúvidas, críticas e elogios a nossa adaptação, mande um e-mail para x-master@bol.com.br.

e para terminar, coletânea de (mais!) frases de efeito:

"Cuidado com a raiva e o medo. O Lado Negro da Força eles são."

-Mestre Yoda

"Que a Força esteja com você!"

-Mestre Yoda (o rei das frases Jedi de efeito...)